



XBOX 360.

KONAMI

METAL GEAR RISING

REVENGEANCE



AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation de la console Xbox 360®, du capteur Kinect® pour console Xbox 360 et des accessoires concernés pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. www.xbox.com/support.

Avertissement de Santé : Crise d'épilepsie liée à la photosensibilité

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement important relatif à la santé : épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie entraînant des pertes de conscience dues à des stimulations lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédents médicaux ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Les symptômes peuvent comprendre les suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles du visage, mouvement involontaire des bras ou des jambes, trouble de l'orientation, confusion, perte momentanée de conscience ou convulsions pouvant entraîner des blessures suite à une chute ou un choc avec des objets à proximité.

Si vous présentez un de ces symptômes, cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin.

Les parents doivent être particulièrement attentifs quant à la survenue de ces symptômes chez leurs enfants ou adolescents, plus vulnérables à de telles crises, en observant leur comportement ou en s'en enquérant auprès d'eux.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

MERCI

Merci d'avoir acheté Metal Gear Rising: Revengeance. Vous apprécierez le jeu encore plus si vous prenez la peine de lire ce manuel d'instructions avant de commencer à jouer. Veuillez utiliser le jeu uniquement de la façon décrite et conserver ce manuel en lieu sûr. Nous ne remplacerons pas le manuel en cas de perte ou d'endommagement de votre exemplaire.

En fonction de votre téléviseur, les images que vous voyez à l'écran et la saisie des commandes peuvent ne pas être parfaitement synchronisées. Si cela ce produit, veuillez contacter le fabricant de votre téléviseur ou le magasin qui vous l'a vendu afin de vérifier qu'il permet de jouer convenablement à des jeux vidéo.

Avis Konami Digital Entertainment s'efforce constamment d'améliorer la qualité de ses produits pour proposer à ses clients un divertissement de qualité. En conséquence, de légères différences peuvent se manifester entre deux exemplaires achetés à des moments différents.



Powered by Wwise © 2006 - 2013 Audiokinetic Inc. All rights reserved.



Ce jeu est compatible avec l'encodage interactif Dolby Digital 5.

Pour profiter de tous les effets du son surround, connectez votre système de divertissement et de jeu vidéo Xbox 360 à un système de sonorisation au moyen d'un câble HDMI. Dans les options audio du menu de paramétrage de votre console Xbox 360, sélectionnez Dolby Digital 5.1 comme type de sortie audio.



1. This software uses fonts produced by FONTWORKS Inc.

FONTWORKS, and font names are trademarks or registered trademarks of Fontworks Inc.

2. This software uses specially-designed fonts created under license from FONTWORKS Inc. FONTWORKS and font names are trademarks or registered trademarks of FONTWORKS Inc.

3. Cooperation provided by FONTWORKS Inc.

SOMMAIRE

POUR COMMENCER	04	CODEC	12
Menu titre / Mode Histoire / Menu pause		Personnaliser / Missions RV	
ÉCRAN DE JEU	06	CONSEILS ET ASTUCES	15
Mode augmenté			
COMMANDES (TYPE A)	08	ASSISTANCE PRODUIT	19
Mode Katana / Course ninja / Parade /			
Combos / Verrouillage / Armes et objets			

POUR COMMENCER

Lorsque vous insérez pour la première fois le disque Metal Gear Rising: Revengeance dans votre console de jeu vidéo et de loisirs Xbox 360, une partie des données du jeu sont installées sur le disque dur. Le disque de jeu est toutefois nécessaire pour jouer.

MENU TITRE

Appuyer sur la touche START (mise en marche) a pour effet d'afficher un écran de sélection de fichier de sauvegarde. Sélectionnez un fichier vide pour faire une nouvelle partie ou sélectionnez un fichier préalablement sauvegardé pour continuer à jouer à partir de ce fichier. Le menu titre apparaît après que vous sélectionnez un fichier.

CONTINUER	Continuer à jouer à partir d'une sauvegarde
HISTOIRE	Jouez en Mode Histoire
MISSIONS RV	Jouez une mission en réalité virtuelle
COLLECTION	Regardez vos objets de collection
OPTIONS	Vérifiez/Modifiez vos paramètres
TÉLÉCHARGER	Téléchargez des contenus supplémentaires

Certaines catégories peuvent ne pas être disponibles avant d'avoir rempli certaines conditions.

SAUVEGARDE (SUSPEND LE JEU)

Sauvegardez votre progression dans le jeu. Pour continuer une partie, sélectionnez **CONTINUER** au menu titre.

SAUVEGARDE AUTOMATIQUE

Ce jeu procède à des sauvegardes automatiques. L'icône de sauvegarde apparaît lorsque vous atteignez des points de contrôle spécifiques du jeu.

Si vous ne voyez pas l'icône de sauvegarde lorsque vous quittez le jeu, appuyez sur la touche Xbox Guide.



Icone de sauvegarde

SAUVEGARDE VOLONTAIRE

Vous pouvez également sauvegarder votre partie en contactant Courtney sur le codec.

Le jeu reprend toujours à partir du dernier point de sauvegarde, quel que soit l'endroit où vous vous trouviez lorsque vous avez sauvegardé.

FIN DE PARTIE

La partie est terminée si Raiden meurt.

MODE HISTOIRE

Il s'agit du scénario principal, dans lequel vous contrôlez Raiden, le protagoniste.

CHAPITRE	Sélectionnez un chapitre (niveau) à jouer
NOUVELLE PARTIE	Commencez le Mode Histoire depuis le début
PERSONNALISER	Personnalisez Raiden

Les options **PERSONNALISER** et **CHAPITRE** apparaissent après la création d'une sauvegarde.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ ET INITIATION

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Vous pouvez sélectionner un niveau de difficulté en lançant une partie à partir des options **NOUVELLE PARTIE** et **CHAPITRE**.

FACILE **NORMALE** **DIFFICILE** **TRÈS DIFFICILE** **REVENGEANCE**

Vous devez remplir certaines conditions pour débloquer les niveaux

TRÈS DIFFICILE et **REVENGEANCE**.

En sélectionnant **FACILE**, vous pourrez utiliser l'option Easy Assist, qui détermine automatiquement dans quel direction parer les attaques.

INITIATION

Lorsque vous sélectionnez **NOUVELLE PARTIE**, il vous est proposé de commencer par une initiation. Vous pouvez aussi accéder à cette initiation à partir du menu titre ou en choisissant **MISSION RV** sur le codec.

MENU PAUSE

Vous pouvez mettre le jeu en pause afin de vérifier ou modifier certaines commandes et certains paramètres.

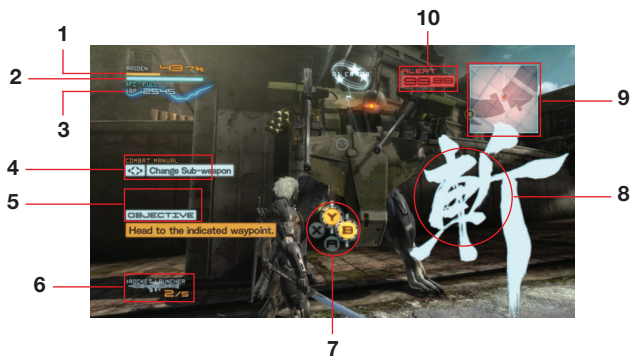
REPRENDRE	Reprenez votre partie
AIDE	Accédez aux commandes et à la liste des combos
OPTIONS	Vérifiez/Modifiez vos paramètres
TITRE	Revenez à l'écran titre
RECOMMENCER	Revenez au dernier point de contrôle

MENU PAUSE PENDANT LES CINÉMATIQUES

Pendant les cinématiques, le menu pause est le suivant :

CONTINUER	Continuer la lecture de la cinématique
PASSER	Passer la cinématique

Utilisez la touche **RB** pour afficher ou masquer les sous-titres.



1 VIE – La condition physique de Raiden

Raiden perd un peu de VIE chaque fois qu'une attaque l'atteint. Il peut en regagner grâce au Zandatsu et en récupérant des unités de nano-réparation ou d'autres objets spéciaux.

2 PAC (PILES À COMBUSTIBLE) – L'énergie de Raiden

Utilisées en mode Katana, elles se rechargent lorsque Raiden absorbe -- des électrolytes et lorsque vous touchez un ennemi. Il est aussi possible de les recharger à l'aide d'unités de nano-réparation et d'objets spéciaux.

3 PC (POINTS DE COMBAT)

Il s'agit de points calculés à partir des données de combat. Servez-vous des PC obtenus pour personnaliser Raiden.

4 MANUEL DE COMBAT

Des précisions concernant les commandes apparaissent ici à des moments précis.

5 OBJECTIF – Votre objectif en cours

Il s'agit de l'objectif que vous devez atteindre afin d'avancer dans l'histoire. Il apparaît ici à certains moments.

6 ARME SECONDAIRE

Il s'agit de l'arme secondaire portée par Raiden.

7 INDICES DE TOUCHES

Ils s'affichent lorsqu'une commande particulière est recommandée.

8 INDICES D'ACTION

Ils s'affichent lorsqu'une commande particulière est recommandée.

COUP D'ÉPÉE 斬 Mode Katana

PRISE 毒 Zandatsu

COURSE 走 Course Ninja

9 RADAR À SOLITONS

Ce radar affiche la position des ennemis (■) et les destinations (○).

10 ÉTAT D'ALERTE DES ENNEMIS

Indique l'état d'alerte des ennemis se trouvant dans la zone.

Diverses données sont analysées et s'affichent sur votre champ de vision : destinations, emplacements d'ennemis et d'objets, objets destructibles... Ce dispositif fonctionne même dans l'obscurité. Il se désactive pendant les combats, ainsi que pendant la course ninja.



À PROPOS DE RAIDEN DANS LE PROLOGUE

Un certain nombre de fonctions sont limitées pendant le prologue du Mode Histoire, mais au fur et à mesure du développement de l'intrigue, et à l'occasion de la reconstruction de l'enveloppe corporelle de Raiden, il aura peu à peu accès à toutes les fonctions disponibles dans le jeu.

- MODE AUGMENTÉ INDISPONIBLE
- ABSENCE DE JAUGE DE PILE À COMBUSTIBLE (PAC)
- EN MODE KATANA, LE TEMPS NE RALENTIT PAS ET VOUS NE POUVEZ PAS DÉCOUPER LES ENNEMIS
- ZANDATSU INDISPONIBLE
- CODEC INDISPONIBLE

COMMANDES (TYPE A)

MODE KATANA

LT + STICK ANALOGIQUE DROIT

Utilisez le stick analogique droit pour diriger le sabre HF dans la direction souhaitée. S'il dispose d'assez d'énergie dans ses piles à combustible (PAC), Raiden accélère et peut passer en mode katana, moment pendant lequel le temps ralentit à son avantage. Cela a pour effet d'augmenter la puissance de ses attaques et de découper ses ennemis et les objets.

Lorsque Cut s'affiche, vous pouvez découper les ennemis et les objets quel que soit l'état de vos piles à combustible (PAC).

Il n'est pas possible de trancher d'un seul coup les ennemis équipés d'un blindage épais, mais après leur avoir infligé un certain nombre de coups, une marque RA bleue apparaît pour indiquer qu'ils peuvent être découpés.



RA indiquant que la cible peut être découpée

En mode Katana, la RA indique par des carrés rouges l'emplacement des unités de nano-réparation des ennemis. En transperçant l'ennemi à cet endroit et en appuyant sur la touche **B**, vous prenez l'unité et regagnez de la VIE.

ZANDATSU

TOUCHE **○**



RA indiquant une possibilité de Zandatsu

Lorsque vous transpercez le carré rouge, mais ne parvenez pas à vous emparer de l'unité de nano-réparation, elle tombe au sol et s'abîme. Vous pouvez toujours la ramasser, mais la quantité de VIE que vous récupérerez sera moindre.

COURSE NINJA

RT + STICK ANALOGIQUE GAUCHE

Évitez automatiquement les obstacles et les balles en vous déplaçant à très grande vitesse.



PARADE

STICK ANALOGIQUE GAUCHE + TOUCHE X

Lorsqu'un ennemi attaque, inclinez le joystick gauche dans la direction de l'ennemi tout en appuyant sur la touche X pour parer le coup avec votre épée.

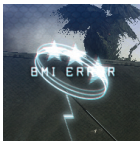


CONTRE-ATTAQUE

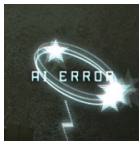
STICK ANALOGIQUE GAUCHE + TOUCHE X

En synchronisant parfaitement votre parade avec l'attaque de l'ennemi, vous exécutez automatiquement une contre-attaque. Les ennemis frappés par une contre-attaque sont incapables d'agir, ce qui peut vous permettre de passer en mode Katana.

Vous pouvez également neutraliser un ennemi en lui infligeant un certain nombre de dégâts par des attaques répétées.



Cyborg



Drone

ATTAQUE DE CHANCE

TOUCHE Y + TOUCHE B

Lorsque vos piles à combustible (PAC) sont à leur maximum et qu'un ennemi incapable d'agir se trouve près de vous, appuyez sur les touches Y et B pour porter une attaque puissante en mode Katana vous permettant de découper les ennemis équipés de blindage.



COMBOS

TOUCHE X + TOUCHE Y

Utilisez différentes combinaisons de touches pour déclencher divers combos, dont voici quelques exemples :

COUP DE PIED DROIT ARRIÈRE . . . Y Y

FRAPPE TORNADE . . . Y X

TRIPLE COUP DE PIED HAUT . . . Y Y Y X

FRAPPE ENVOLÉE . . . X (En cours de saut)

Vous pouvez découvrir d'autres combos en sélectionnant **LISTE COMBOS** au menu pause.

VERROUILLAGE

TOUCHE RB

Le verrouillage vous permet de suivre une cible avec la caméra pour mieux la viser. S'il y a plusieurs ennemis, utilisez le joystick droit pour changer de cible.

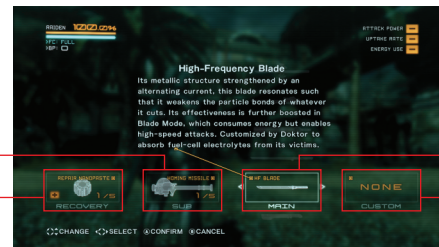
Verrouillage actif



ARMES ET OBJETS

DU BOUTON MULTIDIRECTIONNEL DANS LA FENÊTRE DE SÉLECTION

Utilisez les touches pour sélectionner une catégorie, puis les touches pour sélectionner une arme ou un objet. Appuyez sur la touche B pour utiliser l'arme ou l'objet sélectionné.



1 PRINCIPAL

Il s'agit de l'arme utilisée pour les attaques normales et en mode Katana.

2 RÉCUPÉRATION

Permet de récupérer de la VIE ou des PAC. Appuyez sur la touche pour l'utiliser immédiatement.

Lorsque vous sélectionnez un nano-gilet de réparation, la récupération se produit automatiquement lorsque votre VIE tombe à zéro.

3 SECONDAIRE

Après avoir choisi une arme secondaire, vous pouvez l'utiliser en cours de jeu en appuyant sur la touche LB.

Pour les armes à feu et les armes de lancer, appuyez d'abord sur la touche LB pour préparer l'arme, puis sur la touche RB pour tirer ou lancer.

4 PERSONNALISÉ

Lorsque cette option est active, l'attaque forte (touche Y) change en fonction de l'arme utilisée et les combos disponibles ne sont pas les mêmes.

OBTENIR DES ARMES ET DES OBJETS

Vous pouvez obtenir des armes et des objets comme décrit ci-dessous.

- EN RAMASSANT LES OBJETS ET LES ARMES QUE VOUS TROUVEZ AU SOL
- EN OUVRANT LES BOÎTES À OBJET
- PAR LA PERSONNALISATION

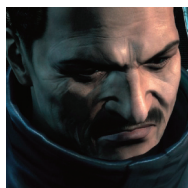


Boîte à objet (normale)



Boîte à objet (la serrure doit être détruite)

Obtenez des informations en vous adressant à vos alliés via le codec.

**BORIS**

- Objectif en cours
- Indications de combat

**COURTNEY**

- Sauvegarde du jeu
- Informations élémentaires concernant Metal Gear

**KEVIN**

- Informations sur l'emplacement de la cible
- Affaires internationales

**DOKTOR**



- Cyborgs
- Drones

Vous rencontrerez d'autres opérateurs en progressant dans le jeu.

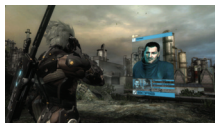
À PROPOS DES APPELS SUR LE CODEC

Vos alliés vous appelleront de temps à autres sur le codec. Les possibilités de Raiden peuvent être partiellement limitées en fonction de l'endroit où il se trouve et du contenu du dialogue.

PASSER LE DIALOGUE (AVANCE RAPIDE)

Lorsque l'icône de touche  se trouve au-dessus de la tête de l'opérateur, vous pouvez zapper le dialogue en appuyant sur cette touche. Maintenir l'appui sur la touche  vous permet de le passer en avance rapide.

Lorsque le message "CHARGEMENT" s'affiche en bas à droite de l'écran, vous ne pouvez pas zapper le dialogue.



Actions limitées

Sélectionner **PERSONNALISER** à l'écran de codec vous permet d'utiliser vos points de combat (PC) pour personnaliser l'équipement de Raiden et d'autres objets. Vous pouvez également le personnaliser après avoir terminé un chapitre.

OSSATURE	Ossature de cyborg
ARME PRINCIPALE	Arme la plus utilisée
ARME PERSONNALISÉE	Arme spéciale
PERRUQUE	Chevelure artificielle à l'intention des cyborgs
VIE	Amélioration de VIE
PILES À COMBUSTIBLE	Amélioration de PAC
COMPÉTENCE	Ajout de combos

Les objets disponibles sous l'option **PERSONNALISER** augmentent au fur et à mesure que vous avancez dans le jeu. Après avoir personnalisé les équipements, vous revenez au dernier point de contrôle du jeu.

À PROPOS DES POINTS DE COMBAT (PC)

Lorsque Raiden se bat, il accumule des informations utiles à la recherche en matière de cyborgs. Ces données sont converties en PC. Voici les différentes manières d'augmenter efficacement vos points de combat :

• DÉCOUPAGE PARTIEL

Vous coupez un membre à un cyborg.
Le bras gauche des cyborgs contenant aussi des données de combat, le trancher vous permet de gagner encore plus de PC.

• CLÉMENCE

Vous empêchez un cyborg d'agir, sans le tuer.

• OTAGES

Vous sauvez des civils en danger.

• DISCRÉTION

Vous neutralisez les ennemis d'une certaine zone sans vous faire détecter.

Sélectionner **MISSION RV** au menu titre ou à l'écran de codec vous permet de jouer une mission RV au cours de laquelle vous contrôlez Raiden dans un environnement de réalité virtuelle (RV).

La ligne la plus haute de l'écran de sélection des missions RV correspond à une mission d'initiation que nous vous conseillons très fortement de jouer.


- 001** Initiation au déplacement et à la course ninja
- 002** Initiation à l'attaque normale et à la parade
- 003** Initiation au mode Katana, au coup du ninja et au mode augmenté
- 004** Initiation à l'arme secondaire

Les missions numéro **003** et suivantes s'ajoutent au fur et à mesure que vous avancez dans le jeu. Après une mission RV, vous revenez à l'endroit de la dernière sauvegarde automatique.



Écran de sélection des missions RV

DÉBLOCAGE DES MISSIONS RV

Obtenir des informations sur la force de l'ennemi à partir d'un terminal permet de débloquent de nouvelles missions RV. Pour obtenir des informations, appuyez sur la touche  à proximité d'un terminal de données.



Terminal de données

CONSEILS ET ASTUCES

DEVINER VOTRE DESTINATION

En mode augmenté, vous verrez des objets pouvant être découpés ainsi que la direction dans laquelle se trouve votre destination. Dans certains cas, comme dans les combats et lorsque vous recherchez quelque chose, vous ne pouvez pas voir votre destination, mais vous pouvez obtenir des sortes d'indices pour vous aider.



Etat d'incapacité (Raiden)

RAIDEN EST INCAPABLE D'AGIR

Après avoir subi un certain nombre d'attaques successives, Raiden se voit parfois dans l'incapacité d'agir. Lorsque cela se produit, bougez rapidement le joystick gauche pour récupérer.

IMPOSSIBLE D'ÉVITER LES ATTAQUES ENNEMIES

Vous pouvez éviter la plupart des attaques rapprochées en exécutant une parade.

NIVEAU DE VIE CRITIQUE

Utilisez le Zandatsu pour vous emparer des unités de nano-réparation des ennemis ou récupérez celles qui sont tombées au sol.

JE N'ARRIVE PAS À TRANCHER LES ENNEMIS EN MODE KATANA

Contre certains ennemis blindés, vous devez infliger une certaine quantité de dégâts avant de pouvoir les trancher en mode katana. Vous ne pouvez découper les ennemis que si vous disposez d'assez d'énergie dans vos piles à combustible (PAC). Les PAC se rechargent quand vos attaques font mouche. Dans le prologue du Mode Histoire, vous ne possédez pas de PAC et vous ne pouvez donc pas trancher les ennemis.

LES ENNEMIS SONT DE PLUS EN PLUS FORTS À MESURE QUE J'AVANCE DANS LE JEU

Rendez Raiden plus puissant en le personnalisant en fonction de votre progression dans le jeu.

Si vous ne parvenez pas à avancer au niveau de difficulté **FACILE**, sélectionnez **CHAPITRE** pour rejouer le niveau. Cela activera le niveau **FACILE ASSISTÉ** dans lequel la direction des parades est déterminée automatiquement.

OBJETS À RÉCUPÉRER

• BRAS GAUCHES

Les bras gauches de certains cyborgs contiennent des informations spéciales autres que les informations de combat. Coupez les bras gauches de ces cyborgs pour récupérer les données qu'ils contiennent. Elles vous permettront de créer des objets puissants.

• STOCKAGE DES DONNÉES

Au cours du jeu, vous obtiendrez des plans d'armes ainsi que d'autres informations. Vous pouvez les visualiser en sélectionnant **COLLECTION** au menu titre.

• HOMMES EN BOÎTE

Certains cyborgs refusent de se battre et préfèrent se cacher dans des boîtes en carton.

ASSISTANCE PRODUIT

games.konami-europe.com/support

01 42 44 12 40

(Prix d'un appel local)